

# Prozedurale Generierung von Baum-Strukturen innerhalb der Unreal Engine 4

David Liebemann

Bachelor-Abschlussarbeit

Betreuer:

Prof. Dr. Christof Rezk-Salama

Trier, 26.02.2017

---

## Kurzfassung

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung und Problemstellung .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>L-Systeme .....</b>	<b>2</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
	<b>Glossar .....</b>	<b>4</b>
	<b>Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten .....</b>	<b>5</b>

## Einleitung und Problemstellung

[Lü] [PL04]



---

## Literaturverzeichnis

- Lü. LÜRIG, PROF. DR. CHRISTOPH: *Spielekonsolenprogrammierung : Vorlesungsfolien*.
- PL04. PRUSINKIEWICZ, PRZEMYSŁAW und ARISTID LINDENMAYER: *The Algorithmic Beauty of Plants*. Przemyslaw Prusinkiewicz, eBook Auflage, 2004.

A

---

Glossar

## B

---

### Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten

☐ Die Arbeit habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen- und Hilfsmittel verwendet.

☐ Die Arbeit wurde als Gruppenarbeit angefertigt. Meine eigene Leistung ist ...

Diesen Teil habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Namen der Mitverfasser: ...

---

Datum

---

Unterschrift der Kandidatin / des Kandidaten